

INFOS PRATIQUES

Les 28 - 29 - 30 novembre 2014

Théâtre du Crochetan, Monthey

Avenue du Théâtre 9 - CH-1870 Monthey - 024 / 475 79 09

Prix d'entrée:

Adulte: chf 20.- / 2 jours: chf 30.- / 3 jours: chf 40.-

Etudiants, AVS, AI: chf 10.- / 2 jours: chf 15.- / 3 jours: chf 20.-

Horaires et infos sur www.symposium-pi.ch ou www.crochetan.ch

Contact: info@symposium-pi.ch

www.imaginary-landscapes.com

www.epac.ch

www.fondation-sequence.org

SPONSORS



Département fédéral de l'intérieur DFI
Office fédéral de la culture OFC

Avec le soutien de la



PARTENAIRES CULTURELS



PARTENAIRES MÉDIAS



PROJECTIONS DE FILMS

Fragment(s) d'une Chimère

François Boetschi, documentaire, étude sur le rapport de l'homme à la technologie.

Paysages Imaginaires

Ka-Wang Hau, documentaire, exploration des univers des artistes primés à la biennale Imaginary Landscapes II.

Measured Response

Mike Pelletier, vidéo d'art, collision de données imprévisibles en rapport aux technologies de mesure et de capture du mouvement.



1 Camille Scherrer
2 Gautier Rebetez
3 Donnod Entertainment



CONFÉRENCES ET TABLES RONDES

CONFÉRENCE:

SANS CESSER CRÉER, INNOVER ET HYBRIDER

TABLE RONDE:

ÉLARGIR LES CHAMPS DU POSSIBLE ET LES CHAMPS D'EXPLORATION

Le Lieu Unique - Patrick J. Gyger (CH)

Directeur du Lieu Unique à Nantes, scène nationale de France.

Théâtre du Crochetan - Lorenzo Malaguerra (CH)

Directeur du Théâtre du Crochetan, metteur en scène et comédien.

Camille Scherrer (CH)

Designer et artiste suisse spécialisée dans les intersections entre l'art et les technologies.

INREV-ATI, PARIS 8 - Chu-Yin Chen (F)

Directrice du laboratoire INREV et coresponsable du département ATI à l'université de Paris 8.

INREV-ATI, PARIS 8 - Cédric Plessiet (F)

Maître de conférences à ATI et chercheur au sein de l'INREV à l'université de Paris 8.

INREV-ATI, PARIS 8 - Rémy Sohier (F)

Doctorant au sein de l'INREV à l'université de Paris 8.

ASP - Andrzej Bednarczyk (P)

Professeur et responsable du département peinture à l'Académie des Beaux-Arts de Cracovie, Pologne.

MOCA - J.J. Shih (TW)

Directeur du Musée d'Art Contemporain (MOCA) de Taipei, Taïwan (R.O.C)

EPAC - Patrizia Abderhalden (CH)

Directrice et fondatrice de l'EPAC, membre fondateur de la Fondation Séquence et fondatrice de la biennale Imaginary Landscapes.

EPAC - Eng-Hiong Low (CH)

Directeur ouvrier de l'EPAC, membre fondateur de la Fondation Séquence et fondateur de la biennale Imaginary Landscapes.



ART ET TECHNOLOGIE

SYMPOSIUM PI

www.symposium-pi.ch

28-29-30
NOVEMBRE

THÉÂTRE DU
CROCHETAN
MONTHEY



LE SYMPOSIUM

Paysages imaginaires à la frontière de l'art et de la technologie

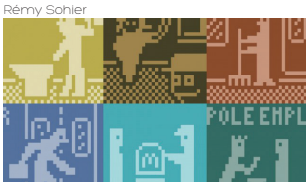
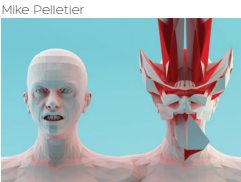
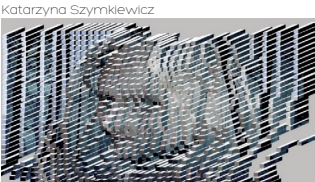
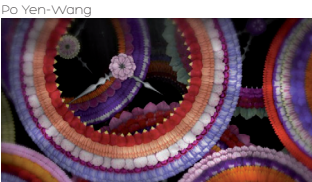
Dans sa quête perpétuelle d'amélioration, dont la réalité prend forme à partir d'un imaginaire à la fois artistique et scientifique, l'homme se retrouve aujourd'hui dans une relation à la technologie et à lui-même qui nécessite de repenser en permanence les domaines de l'éthique, de la sociologie, de la culture et de l'art.

Le Symposium PI est une manifestation de 3 jours axée sur l'art et les technologies émergentes. Les regards de scientifiques, d'artistes transmédia, de concepteurs de jeu vidéo ainsi que de personnalités de l'art, de la culture et de la recherche universitaire viendront se croiser autour de la question du rapport de l'homme à la technologie dans un univers numérique en constante mutation.

Expositions, projections, conférences, tables rondes, game jam, présentations technologiques, rencontres et ateliers de création viendront irriguer cette idée de convergence des possibles et des devenirs qui se trame derrière cet évènement.

Cet évènement donne suite à la biennale internationale d'art "Imaginary Landscapes", initiée par l'EPAC, Ecole Professionnelle des Arts Contemporains à Saxon en Suisse et le MOCA, Musée d'Art Contemporain de Taipei à Taiwan (R.O.C).

PI comme Paysages Imaginaires, PI comme le chiffre π , nombre univers aux décimales infinies. Le Symposium PI tentera de faire surgir des perspectives réelles et irréelles afin de nous ouvrir à ces nouveaux espaces et codes, à ces nouveaux paysages et territoires imaginaires de l'ère digitale.



CONFÉRENCES

Jeux vidéo, design, réalité virtuelle et augmentée

Donthod Entertainment: Jean-Maxime Moris (F) / Aleksi Briclot (F)
Présentation et genèse du jeu REMEMBER ME.
Séance de speedpainting avec Aleksi Briclot.

Camille Scherrer (CH)
Une promenade dans les montagnes suisses: entre monde réel et irréel, design industriel, réalité augmentée et installation interactive.

Christian Etter * (CH)
La nature des choses: théorie pour un design performant et original du jeu vidéo et présentation de la création du jeu vidéo DREI.

Yanh Minh (F)
Conférence immersive en 3D temps réel: préhistoire du transhumanisme, d'une singularité à l'autre.

Chris Solarski * (CH)
De l'art classique au numérique: narration filmique dans la conception des jeux vidéo.

Otherworld, Kevin Péclet (CH)
Questionnements sur les enjeux pour les développeurs de jeux vidéo suisses et présentation du jeu vidéo OTHERWORLD.

Thomas Crausaz (CH)
Présentation de la section Game Art de l'EPAC.

Sous réserve de modifications.
*conférence en anglais

CONFÉRENCES

Technologie, image et sciences sociales

Johann Roduit (CH)
Demain tous des X-Men? Les enjeux éthiques de l'amélioration humaine.

Mike Pelletier * (NL)
Dialogue entre mondes digitaux et mondes physiques.

Stéphanie Mader (CH)
De la conception de jeux de divertissement à la conception de jeux pédagogiques et thérapeutiques.

IDIAP - Sylvain Calinon (CH)
Apprentissage et collaboration avec des robots humanoïdes.

IDIAP - Daniel Gatica-Perez * (CH)
Analyse comportementale de l'utilisation de la vidéo sociale, des smartphones et des réseaux sociaux.

Marc-Olivier Gonseth (CH)
Une réflexion autour des symboles et des technologies qui (re)dessinent les frontières de notre humanité du 21^{ème} siècle.

Cédric Plessiet (F)
Acteurs virtuels intelligents interactifs: capture de mouvement, modélisation, scan 3D et intelligence artificielle.

Chu-Yin Chen (F)
30 ans d'évolution: l'histoire d'ATI (Arts et Technologies de l'Image) à l'université de Paris 8.

Sous réserve de modifications.
*conférence en anglais

EXPOSITION IMAGINARY LANDSCAPES II

Exposition "Imaginary Landscapes" du 28 novembre 2014 au 1^{er} mars 2015.
Vernissage: vendredi 28 novembre 2014 à 19h.

Sélection d'œuvres (vidéos, animations, peintures digitales, installations interactives, dessin, transmédia) de la deuxième édition de la biennale internationale d'art "Imaginary Landscapes", dont le thème était "Quête Immortelle - Nouveaux Espaces et Nouveaux Codes - le Post-humain". La biennale est une collaboration entre hautes écoles et universités d'art d'Europe et d'Asie.

www.imaginary-landscapes.com

Artistes exposés: Chen-Chun Chen, Guo-Wei Chiou, Nicolas Degaudenzi, Chih-Ming Fan, Chuang Ho, Hsin-Wen Hsu, Po-Yu Huang, Li-Chin Lin/Yun-Jun Lin/Cipto Hartanto, Julien Loutz, Dexter Maurer, Ramiz Morina, Kevin Péclet, Aimé Salamin, Ping-Yu Shen, Justyna Smoleń, Stanislawski, Alice Suret-Canale, Katarzyna Szymkiewicz, Bing-Hua Tsai, Gautier Rebetez, Florent Roh, Adam Vogt, Lewis Wang, Po-Yen Wang, Tzu-Ting Yang/Jui-Ting Fan/Li-Ping Wang, Loïc Zanfagna, Xiao-Kang Zhang.

Fondateurs de la biennale Imaginary Landscapes:
La direction de l'EPAC, Patrizia Abderhalden et Eng-Hiong Low, en collaboration avec le MOCA, musée d'art contemporain de Taipei, Taiwan (R.O.C)

Curatrice de la galerie du Crochetan: Julia Hountou

La Biennale Imaginary Landscapes est une collaboration entre:
MOCA Taipei, Museum of Contemporary Art, Taipei, Taiwan (R.O.C)
EPAC, Ecole Professionnelle d'Arts Contemporains de Saxon, Suisse
LU, Lieu Unique, Nantes, France
ASP, Jan Matejko Academy of Fine Arts, Cracow, Poland
MCU, Ming Chuan University, Taipei, Taiwan (R.O.C)
NTUA, National Taiwan University of Arts, Digital Art Lab, Taipei, Taiwan (R.O.C)
Théâtre du Crochetan, Monthey, Suisse
MEN, Musée Ethnographique de Neuchâtel, Suisse
Fondation Séquence, Suisse

GAME JAM

Un espace est destiné à l'accueil de développeurs de jeux vidéo dans le but de planifier, conceptualiser et créer un ou plusieurs jeux dans le laps de temps du symposium. Un jury se réunira pour primer les meilleurs projets. Inscription: www.game-talents.com/pi